

FANTASI TOKOH SERIAL MISTERI PEDANG *SKINHEALD* KARYA ATAKA AWWALLUR RIZQI

Noor Hadi

Balai Bahasa Provinsi Kalimantan Tengah
Jalan Tingang Km. 3,5 Palangka Raya
shanadyannimaitreya@gmail.com

Abstract

This study is aimed at describing the fantasy of the characters in the children stories entitled “Misteri Pedang Skinheald: Sang Pembuka Segel” and “Misteri Pedang Skinheald II: Awal Petualangan Besar” by Ataka Awwallur Rizqi. The subjects of the research were two children stories. They were entitled “Misteri Pedang Skinheald: Sang Pembuka Segel” and “Misteri Pedang Skinheald II: Awal Petualangan Besar” by Ataka Awwallur Rizqi. The objects of the research were the fantasy character in both children stories. The study used intrinsic approach. It is an approach applying close reading of the stories with an emphasis on the determinations of the fantasy character. The analysis was done by making categories, data tabulation, and verbal description. These phases were then continued by making inferences, such as a profound comprehension, a comparison between one inference and the other, and conclusion drawing. The results of the research are as the following: First, the character contains the flat character and round character. Second, there are elements of fantasy which support the story events such as magics, supernatural swords, and supernatural capabilities inside the characterization.

Keywords: *Fantasy of Character, “Misteri Pedang Skinheald” Sequel, Fantasy Elements*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fantasi tokoh dalam cerita anak yang berjudul *Misteri Pedang Skinheald: Sang Pembuka Segel* dan *Misteri Pedang Skinheald II: Awal Petualangan Besar Karya Ataka Awwallur Rizqi*. Subjek penelitian adalah dua cerita anak yang berjudul *Misteri Pedang Skinheald: Sang Pembuka Segel* dan *Misteri Pedang Skinheald II: Awal Petualangan Besar Karya Ataka Awwallur Rizqi*. Objek penelitian adalah fantasi tokoh yang terdapat dalam kedua cerita anak tersebut. Pengkajian dilakukan dengan menggunakan pendekatan instrinsik, yaitu melakukan pembacaan secara mikroskopi terhadap cerita dengan penekanan pada fantasi tokoh cerita. Analisis dilakukan dengan cara pembuatan kategori, tabulasi data, dan deskripsi verbal. Langkah tersebut dilanjutkan dengan pembuatan inferensi, yaitu suatu pemahaman mendalam, perbandingan satu dengan lainnya, dan pembuatan kesimpulan. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, pada diri tokoh dapat diketahui adanya tokoh yang berkembang dan tidak berkembang dalam perwatakannya. *Kedua*, di dalam penokohan terdapat elemen-elemen fantasi yang mendukung peristiwa-peristiwa cerita berupa sihir, pedang bertuah, dan kemampuan supranatural.

Kata kunci: fantasi tokoh, serial *Misteri Pedang Skinheald*, elemen-elemen fantasi

naskah masuk : 27 Februari 2012

naskah diterima: 29 Maret 2012

1. Pendahuluan

Sastra anak memiliki kekhasan tersendiri yang berbeda dengan sastra pada umumnya. Nurgiyantoro (2005: 6)

mengatakan bahwa sastra anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan sastra dewasa baik dalam hal bentuk maupun isi. Huck (1987: 6) mengatakan bahwa buku-buku anak adalah buku-buku yang memakai anak sebagai sudut pandang penciptaan. Kedua cerita anak tersebut, yaitu *Misteri Pedang Skinheald: Sang*

Pembuka Segel dan *Misteri Pedang Skinheald II: Awal Petualangan Besar* termasuk ke dalam karya sastra anak karena penulisnya adalah anak-anak dan dalam penceritaannya menggunakan sudut pandang anak. Secara khusus, kedua cerita anak tersebut dapat dimasukkan ke dalam subgenre cerita fantasi tinggi. Menurut Nurgiyantoro (2005: 21), cerita fantasi tinggi adalah ditandai oleh adanya fokus konflik antara yang baik dan jahat, tokoh yang meyakinkan dan konsistensi dunia baru yang dikisahkan, cara atau pemilihan sudut pandang pengisahan akan memengaruhi penerimaan terhadap tokoh dan berbagai pengalamannya. Berkaitan dengan pernyataan tersebut, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengkaji salah satu unsur yaitu fantasi tokoh, khususnya tokoh protagonis pada dua cerita anak karya Ataka Awwalur Rizqi yang berjudul *Misteri Pedang Skinheald: Sang Pembuka Segel* dan *Misteri Pedang Skinheald: Awal Petualangan Besar*.

Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada fantasi tokoh protagonis dalam kedua cerita anak yang berjudul *Misteri Pedang Skinheald: Sang Pembuka Segel* dan *Misteri Pedang Skinheald: Awal Petualangan Besar* karya Ataka Awwalur Rizqi.

Novel serial *Misteri Pedang Skinheald: Sang Pembuka Segel* dan *Misteri Pedang Skinheald II: Awal Petualangan Besar* karya Ataka Awwalur Rizqi penuh dengan elemen fantasi yang mendukung cerita menjadi menarik. Akan tetapi, elemen-elemen tersebut tidak terkonsentrasi di dalam salah satu unsur saja. Elemen-elemen tersebut bertebaran di dalam unsur-unsur pembangun cerita. Hal ini menjadikannya tidak dapat secara langsung ditengarai oleh pembaca kedua novel tersebut. Oleh karena itu, berdasarkan keadaan tersebut penelitian ini hanya memfokuskan pada salah satu unsur, yakni fantasi tokoh yang terdapat di dalamnya. Adapun pertanyaan penelitian

yang dapat dirumuskan adalah bagaimana fantasi tokoh yang terdapat dalam *Misteri Pedang Skinheald: Sang Pembuka Segel* dan *Misteri Pedang Skinheald II: Awal Petualangan Besar* karya Ataka Awwalur Rizqi?

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan fantasi tokoh yang terdapat dalam cerita anak yang berjudul *Misteri Pedang Skinheald: Sang Pembuka Segel* dan *Misteri Pedang Skinheald II: Awal Petualangan Besar* karya Ataka Awwalur Rizqi.

Tokoh dalam cerita fantasi seringkali bukan dari makhluk yang lazim ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Demikian juga dengan hewan-hewan yang disertakan baik sebagai penambah hidup cerita maupun dapat bertindak sebagai tokoh cerita. Hal ini disebabkan hewan-hewan yang disertakan sebagai tokoh biasanya mampu berkomunikasi dengan manusia atau makhluk-makhluk yang diidentifikasi sebagai sejenis manusia. Jackson (dalam Knowles, 1996: 224) mengatakan bahwa cerita fantasi terlihat lebih bebas dari beberapa konvensi dan pengekan dari teks-teks realistik lainnya: menolak mematuhi kesatuan waktu, ruang dan peran, melakukan secara kronologis, tiga dimensi dan perbedaan yang kaku antara objek bernyawa dan tak bernyawa, diri dan lainnya, kehidupan dan kematian. Selain itu, menurut Irwin (dalam Knowles, 1996: 224) fiksi fantasi memasukkan elemen magis, tapi ketika hal itu dilakukan, elemen magis tersebut sejauh menjadi asumsi, menjadi fantastik dalam aspek-aspek realistik: sebuah fantasi didasarkan dan dikontrol oleh pelanggaran yang jelas yang diterima secara umum sebagai sesuatu yang mungkin.

Dalam cerita fantasi, tokoh disajikan dengan menggunakan elemen-elemen fantasi tersebut di atas baik berupa sihir, pedang, maupun kemampuan supranatural dan memiliki peran

penting dalam menggunakan elemen-elemen tersebut. Menurut Crocker dalam Hale (2009: 51-52, dalam <http://hubpages.com/hub/Childrens-literature-and-fantasy>), elemen-elemen fantasi memiliki akar dalam mitos dan legenda. Demikian juga dengan yang diungkapkan dalam <http://en.wikipedia.org/wiki/fantasy>, konflik kebaikan menghukum kejahatan adalah tema dalam beberapa bentuk populer dari fantasi, terutama fantasi tinggi; umumnya, tokoh jahat berhamburan dari kerajaan/daerah kekuasaan mereka untuk menyerbu dan mengacaukan daerah kekuasaan tokoh kebaikan. Kekuatan kejahatan seringkali dipersonifikasikan sebagai Kuasa Gelap. Dia seringkali dilukiskan sebagai kekuatan jahat dan tentu saja lebih kuat dari sebuah pribadi pada umumnya. Di samping menggunakan kekuatan sihir, dia seringkali mengomand pasukan dalam jumlah besar.

Keberadaan tokoh disajikan secara menarik, heroik, super, mampu melakukan kejutan-kejutan yang berada di luar kemampuan manusia. Menurut Lloyd Alexander dalam *The flat-heeled muse* dari <http://www.hbook.com/history/default.asp>, tokoh harus masuk akal dalam latar dan penulis harus berada pada sepanjang logika di dalam diri tokoh. Peristiwa harus memiliki implikasi logis. Detail harus menguji konsistensi. Tokoh heroik merupakan aliran utama dari fantasi, terutama fantasi tinggi yang berbau pedang dan sihir-sihir. Dalam <http://en.wikipedia.org/wiki/fantasy> dikatakan bahwa beberapa tokoh mampu lebih luar biasa secara perilaku, fisik, dan moral atau keduanya. Saat mereka lahir atau tumbuh tidak berada dalam suasana perang, mereka tumbuh dalam suasana damai. Hal tersebut membuat mereka menjadi lebih matang.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kualitatif. Menurut tujuannya penelitian kualitatif adalah untuk menggambarkan atau melukiskan

adanya hal-hal yang berkaitan dengan kondisi-kondisi dalam suatu situasi.

Subjek penelitian ini adalah cerita anak yang berjudul *Misteri Pedang Skinheald: Sang Pembuka Segel* dan *Misteri Pedang Skinheald II: Awal Petualangan Besar*. Adapun Objek penelitian ini adalah fantasi tokoh yang terdapat dalam cerita anak yang berjudul *Misteri Pedang Skinheald: Sang Pembuka Segel* dan *Misteri Pedang Skinheald II: Awal Petualangan Besar*.

Penelitian ini bersumber pada data yang berwujud cerita anak yang berjudul *Misteri Pedang Skinheald: Sang Pembuka Segel* dan *Misteri Pedang Skinheald II: Awal Petualangan Besar*. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik membaca, mencatat, dan mengkopi. Teknik tersebut dilakukan untuk mengungkap permasalahan yang terdapat dalam kedua cerita anak tersebut. Kajian dalam penelitian ini didasarkan pada kajian penokohan dan fantasi cerita yang terdapat di dalam kedua cerita anak tersebut.

Inferensi dilakukan dengan membedah aspek-aspek yang melingkupi di luar estetika karya tersebut, dihayati kemudian dibahas secara mendalam, yaitu dengan melakukan pemahaman secara mendalam, perbandingan satu dengan lainnya, dan pembuatan kesimpulan. Inferensi diperoleh dari identifikasi dan penafsiran. Prinsip-prinsip analisis dengan mendasarkan pada prinsip objektivitas, sistematis, dan generalisasi.

2. Pembahasan

Nurgiantoro (2005: 226) mengatakan bahwa tokoh protagonis adalah tokoh pembawa misi kebenaran dan nilai-nilai moral yang berseberangan dengan tokoh antagonis. Selaras dengan hal tersebut, kelima tokoh yang disebut sebagai Lima Sekawan adalah pembawa misi untuk membuka segel Pedang Skinheald dan selalu menentang segala bentuk kejahatan. Di samping itu,

kedudukan Lima Sekawan dalam cerita sebagai tokoh utama dalam cerita anak tersebut. Lima Sekawan terdiri atas Hayfly, Robin, Alva Burl, Eric, dan Oni. Meskipun tokoh paling utama dalam cerita adalah Robin, akan tetapi kedudukan empat tokoh lainnya sejajar dengannya. Hal ini dapat dilihat pada intensitas kemunculan dalam cerita, seberapa besar keempat tokoh tersebut memengaruhi jalan cerita, peran yang dibawa oleh keempat tokoh tersebut, dan andil mereka dalam menyelesaikan misi yang dibawa oleh Robin.

Kelima tokoh tersebut memiliki perkembangan dalam hal perwatakan. Hal ini disebabkan oleh pengalaman perjalanan mereka menempuh jarak yang sangat jauh dan berbahaya. Selain itu, kondisi alam yang mereka lalui, masyarakat yang mereka jumpai, dan beberapa pertempuran yang mereka lakukan juga berperan membentuk watak anggota Lima Sekawan, terutama pada diri tokoh Robin yang pada awalnya tidak tahu-menahu tentang bagaimana bertempur.

Pada pembahasan ini hanya tokoh protagonis yang akan dibahas. Demikian juga dalam hal perwatakan tokoh yang dibahas hanya tokoh protagonis.

Dalam kedua cerita anak ini, beberapa tokoh disajikan dalam bentuk gambar. Hal ini dimaksudkan untuk memberi gambaran fisik mengenai tokoh yang dimaksud oleh penulis cerita. Tokoh-tokoh tersebut memiliki ras yang berbeda dengan manusia pada umumnya. Karakter dan kebiasaan yang melekat pada tokoh-tokoh tersebut juga berbeda dengan manusia pada umumnya. Gambar-gambar (ilustrasi) tersebut sekaligus merepresentasikan apakah termasuk ke dalam kelompok tokoh protagonis atau antagonis. Tokoh-tokoh yang disajikan bersifat imajinatif, terutama pada sebagian besar kelompok tokoh antagonis. Adapun tokoh-tokoh tersebut adalah sebagai berikut.

1) Robin

Robin merupakan tokoh utama dalam cerita anak ini. Robin memiliki perkembangan dan pendewasaan watak



yang disebabkan oleh pengalaman yang diperolehnya ketika berada dalam perjalanan. Selain itu, demi keselamatan Robin, namanya diubah menjadi Petra selama dalam perjalanan.

Pengalaman pertama yang diperolehnya adalah ketika berhasil membunuh *Canibalic Man* di Hutan Besar. Pengalaman tersebut membuatnya merasa sangat bersalah. Perasaan tersebut muncul karena pembunuhan tersebut pertama kali dia lakukan dan Robin berpendapat bahwa dirinya adalah seorang yang telah melakukan kejahatan besar karena telah melakukan pembunuhan terhadap *Canibalic Man*. Akan tetapi, pendapat tersebut akhirnya diluruskan oleh Eric hingga Robin bisa menerima nasihat Eric. Eric mengatakan bahwa pembunuhan yang dilakukan oleh Robin dapat dibenarkan karena ada kepentingan yang lebih besar. Semuanya akan menjadi sia-sia dan berakibat penderitaan bagi semua orang di Ethav Andurin jika dalam perkelahian tersebut Robin yang mati. Bagaimanapun juga, *Canibalic Man* yang telah dibunuh oleh Robin merupakan bagian dari musuh yang akan menghalangi perjuangan Robin dan keempat temannya dalam menyelamatkan seluruh penduduk benua Ethav Andurin.

“Apa yang terjadi denganmu?” tanya Eric. “Apakah kau terluka parah?” Robin tak menjawab. Ia merasa sangat bersalah. Ia bahkan berpikiran

untuk bunuh diri. Tak ada gunanya lagi hidup jika ia sudah melakukan sebuah kejahatan besar yang tak akan bisa ditebusnya. Eric memungut old Blade dan juga sarungnya. Ia mengembalikannya ke Robin. Robin tak menerimanya. Ia masih terus menangis. Sedih. (MPS I, hlm. 183).

Selain itu, perkembangan kepribadian Robin yang lainnya juga terlihat dalam kutipan berikut.

“Berdirilah!” Robin berdiri mematuhi perintah Dana. Dana mengawasinya sesaat. “Kau tahu, kau sudah jauh berbeda dari apa yang aku lihat di Burton. Pastilah Tuan Hayfly benar-benar telah mengubahmu hingga kau menjadi seperti ini. Ah, tak terhitung lagi berapa banyak perubahan yang terjadi padamu.” (MPS II, hlm. 527).

“Sudahlah,” kata Dana. “Terus terang, aku kaget Robin bisa menyampaikan usul sebagus ini. Ternyata, ia benar-benar bukan lagi guru lusuh dengan rumah besar dan tetangga-tetangga yang sebagian besar tak menyukainya. Saranku, Robin: tetaplah memakai nama Petra. Itu jauh lebih baik.” (MPS II, hlm. 529).

Perubahan pada diri Robin juga dikuatkan dengan adanya pernyataan Dana Mallard ketika menghadap ayahnya, Mallard Tua.

“Kau lihat, Ayah!” kata Dana. “Petra sudah berubah. Dengan kekuatannya sekarang, ia sudah melebihi aku dan pejuang mana pun di benua ini kecuali beberapa nama tertentu. Menurutku, yang jelas, yang akan terjadi adalah Petra akan mengukir sejarah kemenangan pertama melawan Istana Kegelapan!” (MPS II, hlm. 532).

Di samping itu, setelah melewati perjalanan panjang yang menambah pengalaman baginya menumbuhkan semangat bertahan hidup. Hal ini terlihat ketika Robin berada di Pulau Re setelah melayang terbawa arus sihir Gilford. Ia harus berusaha sendiri mencari daun pohon Salm untuk menyembuhkan lukanya, berburu rusa untuk dimakan, dan memutuskan ke arah mana seharusnya dirinya mengarahkan rakit yang dibuatnya agar sampai ke Pulau Fa. Demikian juga dengan keahliannya bertempur yang pada awalnya belum pernah dilakukannya, pada saat itu dirinya sudah sangat mahir menggunakan senjatanya yang berupa pedang yang bernama Old Blade. Hal ini terlihat ketika dirinya sudah berada di Pulau Fa dan diserang oleh musuh yang menjaga pulau tersebut. Begitu juga dengan si Kembar. Setelah bertahun-tahun berlatih dan berkali-kali menjatuhkan prajurit yang membangkang, belum pernah mereka melawan manusia yang dalam beberapa detik memberi luka yang cukup parah.

“Pantas untuk seorang Pembuka Segel”, gumam mereka berdua (MPS II, hlm. 644—645).

Kutipan di atas menunjukkan bahwa keahlian Robin dalam bertempur cukup baik. Apalagi, jika dilihat musuh yang sedang dihadapinya adalah Si Kembar Raff dan Reff. Keduanya awalnya merupakan anggota Putih-Kelabu, teman seperguruan Hayfly, yang akhirnya berkhianat karena terkena bujuk rayu Baron, penguasa Istana Kegelapan. Dengan demikian, melihat komentar kedua orang tersebut atas serangan Robin yang berhasil melukai mereka dengan cukup parah, dapat disimpulkan bahwa keahlian bertempur Robin sudah cukup tinggi.

2) Hayfly

Hayfly merupakan tokoh protagonis yang fungsi keberadaannya dalam cerita sebagai pendamping yang melindungi Robin dari bahaya selama dalam perjalanan menuju Pulau Fa dengan pengetahuannya yang banyak, pengalamannya yang luas, dan keahlian sihir yang dimilikinya yang sudah mencapai tataran yang sangat tinggi.



Hayfly merupakan sosok yang menjadi panutan bagi tokoh-tokoh protagonis. Di samping kebijaksanaan, Hayfly juga memiliki kecerdikan. Secara fisik (dapat dilihat dalam gambar) Hayfly digambarkan sebagai orang yang berusia tua, berjenggot, berpunggung bungkuk, menggunakan jubah berwarna biru, membawa tongkat panjang, mengenakan topi kerucut, membawa pedang yang bernama Thunder, dan membawa terompet yang terbuat dari tanduk naga.

Orang yang berkuda paling depan memakai baju berjubah warna biru. Pedang perak yang tampak mengerikan diselipkan di ikat pinggangnya yang juga berwarna perak. Janggutnya panjang sekali hingga bisa diselipkan di ikat pinggangnya. Topi kerucutnya yang jelek bertengger lemas di atas kepalanya yang beruban sempurna (MPS I, hlm. 169).

“Nah, mari kita keluar,” ujar Hayfly. Penyihir itu membawa pedang peraknya, Thunder. Ia juga membawa tongkat sihir pohon beachnya. Ia memakai setelan seperti biasanya; baju berjubah

lengkap dengan topi kerucutnya. Ransel dari Derogald menghiasi punggung bungkuknya, membuatnya tampak seperti pohon tua tempat bergelantungan hewan kelelawar (MPS II, hlm. 46—47).

Hayfly adalah tokoh yang paling berpengalaman di antara semua anggota Lima Sekawan. Umurnya yang sudah tua dan sebagai salah satu anggota Tiga Serangkai Dunia membuatnya memiliki banyak pengalaman. Hayfly sudah sering melakukan pengembaraan. Apalagi ketika menemani Adin Halfman, kakek Robin, dalam mencari data tentang segala hal yang ada di benua Ethav Andurin. Hayfly juga memiliki watak hati-hati dan penuh perhitungan. Hal ini terlihat ketika Lima Sekawan sudah dekat dengan kota Hurton. Hayfly memilih memasuki Hurton dengan cara memutar agar tidak menimbulkan kecurigaan.

Deskripsi mengenai Hayfly yang memperhitungkan segala sesuatu adalah ketika Lima Sekawan melanjutkan perjalanan menuju Pelabuhan Mariatta dengan naik kuda. Hal ini dimaksudkan agar lebih cepat sampai di Mariatta karena perjalanan selanjutnya harus dengan berjalan kaki. Penyebabnya adalah setelah keluar dari Mariatta harus melewati Padang Rumput yang banyak terdapat hewan buas yang akan memakan kuda mereka. Hal tersebut merupakan hasil perhitungan Hayfly ketika melakukan perjalanan menuju Pulau Fa yang merupakan salah satu dari gugusan Kepulauan Nada. Kutipan cerita yang terkait dengan deskripsi di atas adalah sebagai berikut.

“Mengapa dari Mariatta kita tidak memakai kuda?” tanya Alva.

“Kuda kita akan mati di Padang Rumput karena serangan Wolfeerpard,” jawab Hayfly. “Kalaupun kita beruntung dan kuda kita tidak mati, namun kita dan kuda mungkin akan tetap mati karena kekurangan air di

Padang Gersang Mentari. Lagipula, walaupun kita beruntung bisa selamat bersama kuda kita, perjalanan mendaki Pegunungan Mentari tidak bisa dilalui oleh kuda. Karena itulah, kita tidak memakai kuda setelah meninggalkan Mariatta.” (MPS II, hlm. 401).

Kehati-hatian Hayfly juga terlihat ketika Oni dan Eric akan berangkat mencari informasi di kota Hurton.

“Oni, Eric, dengarkan baik-baik!” kata Hayfly. “Hurton adalah kota. Berbeda dengan Burton. Kalian harus mengumpulkan informasi dengan ekstra hati-hati. Kalau tidak, aku tidak tahu apa yang akan diocehkan oleh mulut para penggosip mengerikan itu. Hati-hati juga terhadap orang yang mencurigakan (MPS II, hlm. 73).

Bahkan, ketika melakukan perjalanan Hayfly mengarahkan untuk melewati jalan yang jarang dilewati oleh siapapun. Rute yang ditempuh pun bukan rute yang biasa diambil oleh orang pada umumnya.

“Karena itu, aku mengubah rencanaku. Awalnya, aku berniat tinggal di sini paling tidak selama seminggu. Itu juga bermanfaat karena kita tidak boleh menarik perhatian musuh dengan berjalan sangat cepat menuju Kepulauan Nada. Kita harus berjalan setahap demi setahap. Tapi karena kabar buruk itu, aku memutuskan kita harus segera berangkat dan meninggalkan Gugusan Kota Barat. Sudah tidak ada lagi tempat yang aman bagi kita, baik di sini maupun di tempat lain (MPS II, hlm. 238).

Dalam kutipan tersebut, Hayfly memperhitungkan kemungkinan yang akan terjadi bila mereka berjalan lambat menuju Kepulauan Nada hingga diputuskan untuk bergegas melanjutkan

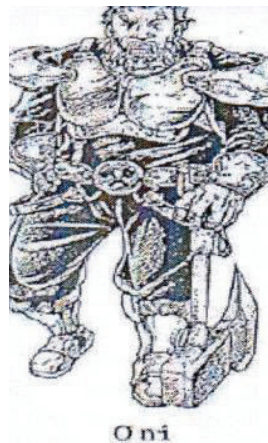
perjalanan. Hal ini disebabkan konsentrasi musuh sudah mengarah pada Kepulauan Nada. Sifat Hayfly lainnya adalah memiliki ketenangan yang tinggi meskipun dalam keadaan tertekan. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

“Jangan terlalu emosi, kawan!” kata Hayfly yang tetap tenang meski jumlah musuh sangatlah banyak. (MPS II, hlm. 434).

Jika dilihat dari penampilan fisik dan atribut yang disandangnya, sosok tokoh Hayfly hadir merepresentasikan kefantasian yang dalam kehidupan sehari-hari jarang atau bahkan tidak dapat ditemukan.

3) Oni

Oni adalah satu dari empat orang yang



mendampingi Robin menuju Pulau Fa. Oni berasal dari kaum Dwarf. Ciri khas kaum Dwarf adalah bersenjatakan palu, tameng, dan pedang pendek. Di samping itu, mereka bertubuh pendek.

“Tapi sebenarnya mereka siap perang setiap saat,” kata Oni tersinggung dan langsung berdiri meski hampir tak terlihat perbedaannya dengan duduk—ia sangatlah pendek (MPS II, hlm. 254).

Oni berasal dari kaum Dwarf yang memiliki tubuh yang lebih pendek dibandingkan dengan rata-rata manusia pada umumnya. Dia memiliki sifat mudah emosi marah. Hal ini dapat dilihat ketika Lima Sekawan hendak keluar dari

Pelabuhan Mariatta. Ketika itu, dengan sopan Lima Sekawan mengatakan pada penjaga gerbang bahwa mereka akan keluar dan pergi ke Mariatta. Akan tetapi, justru dijawab dengan nada mengejek oleh penjaga gerbang hingga membuat Oni marah dan ingin menyerang penjaga tersebut. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

*“Sebutkan nama kalian!”
seru seseorang dari atas tembok.*

“Bluestar, Frederick,” kata Hayfly. “Alva Burl, Oni, dan Petra.”

“Mau ke mana kau Pengemis Tua jelek?” tanya orang-orang itu sambil tertawa mengejek.

“Dia kan sudah bilang kalau kami mau ke Pegunungan Mentari.” Kata Alva.

“Aku tidak tanya kamu, pelancong jelek,” kata seseorang.

“Apa-apaan ini!” tanya Oni dengan nada keras. “Bukankah penduduk Mariatta sangat ramah?” (MPS II, hlm. 267—268).

Di samping itu, sebagai salah satu kaum Dwarf, Oni juga menyukai seni berperang dan arsitektur bangunan. Hal ini terlihat dalam kutipan berikut.

“Wah, itu patut dipuji,” kata Oni. “Kami para Dwarf, hanya mempelajari seni perang, aritektur bangunan, dan beberapa hal lain. Tapi kami tidak pernah tersesat jika melancong karena tanah dan batu adalah saudara kami.” (MPS II, hlm. 320).

Akan tetapi, sebagai kaum Dwarf Oni membenci sungai dan kuda. Peristiwa cerita tentang Oni tidak menyukai sungai adalah ketika Lima Sekawan keluar dari Gugusan Kota Barat dan berada pembatas gugusan kota tersebut yang berupa sungai yang bernama *Lifelight River*.

“Dan aku tidak akan melakukannya meski aku sedang dikejar Baron sendirian,” kata Oni. “Jika kalian semua belum tahu, akan aku beritahu kalau Dwarf itu membenci sungai.” (MPS II, hlm. 322).

Peristiwa cerita mengenai ketidaksukaan Oni dengan kuda adalah ketika Hayfly memutuskan untuk melanjutkan perjalanan dengan menggunakan kuda dari Garner, sebuah wilayah di Hurton, menuju Pelabuhan Mariatta.

“Aku tidak suka kuda, meski itu kuda poni sekalipun,” gerutu Oni. “Aku lebih suka berlari dengan kakiku. Tidak bisakah aku melakukan itu?” (MPS II, hlm. 137).

Di samping sifat-sifat tersebut di atas, Oni tetap memiliki keberanian meskipun berada dalam tekanan musuh. Hal ini terjadi ketika Lima Sekawan berada di Hutan Verza dan ditawan oleh kaum *Dark Elf*, penghuni hutan tersebut.

“Hei, kau Houg, atau siapapun namamu. Kapan kita beristirahat?” tanya Oni. Mereka sudah menempuh perjalanan sangat panjang dengan berlari. Sudah empat jam mereka berlari tanpa berhenti sedetik pun. Sedetik saja mereka berhenti, tebasan pedang akan mengiris kulit mereka. Sekarang, Oni sudah berhenti berlari dan menyerukan pendapatnya. Ia tidak menghiraukan lagi pedang-pedang para Dark Elf yang mulai mengelilinginya.” (MPS II, hlm. 352).

Hal paling mendasar bagi kaum Dwarf adalah tidak pernah bisa bersatu atau rukun dengan kaum Elf. Hal ini dapat dilihat dari kutipan berikut.

“Pedang itu seperti dibuat oleh gabungan ketrampilan Elf dan

Dwarf. Padahal kita semua tahu, kalau kedua bangsa tersebut sangat tidak rukun. (MPS II, hlm.302).

4) Alva Burl

Alva Burl adalah salah satu dari anggota Lima Sekawan yang melakukan



perjalanan mendampingi Robin menuju Pulau Fa. Alva berasal dari kaum *Elf*.

Kaum *Elf* memiliki keunggulan yang tidak dimiliki makhluk lainnya, yaitu ber-pandangan tajam dan memiliki dua

cara tidur. Cara tidur tersebut adalah gaya manusia dan gaya *Elf*. Lima belas menit kemudian mereka sudah siap berangkat. Hayfly memimpin rombongan menuruni bukit.

Alva, yang masih memandang kota dengan mata Elf supertajamnya. (MPS II, hlm. 131).

Seorang *Elf* bisa tidur dengan dua cara: gaya manusia (Tidur Makhluk) dan gaya *Elf* (Tidur Matahari). Tidur Makhluk adalah tidur yang biasa dilakukan makhluk-makhluk hidup biasa: tidur normal. Tidur Matahari adalah tidur yang biasa dilakukan matahari saat terbenam. Dengan kata lain, tidak benar-benar tidur.

Seorang Elf yang tidur Matahari tampak seperti tidur tapi sebenarnya tidak tidur, meski tetap bisa menyegarkan tubuh seperti halnya tidur biasa. Inilah salah satu keunggulan lain dari kaum Elf (MPS II, hlm. 227).

5) Eric

Gambar di samping menggambarkan perawakan fisik Eric yaitu berambut panjang, jangkung, kurus, memakai rompi, dan lambang Marsekal selalu tersemat di dada sebelah kanan.



Pemberian ilustrasi mengenai tokoh Eric memungkinkan bagi pembaca untuk memperoleh gambaran secara lebih jelas mengenai tokoh Eric sesuai dengan deskripsi dalam cerita.

Eric adalah orang yang memimpin Ksatria Selatan ke Burton. Ksatria Selatan adalah pasukan Kerajaan Marsekal. Eric memiliki keahlian dalam bermain pedang, pisau, dan panah. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Di antara Lima Sekawan, Eric yang membawa senjata paling banyak. Sebuah pedang di selipkan di ikat pinggang. Sebuah busur dan anak panah di pundak. Penampilannya sudah membuat Goblin ketakutan. Belum lagi dua buah pisau terlihat jelas di saku rompinya dan lambang Marsekal tersemat di dadanya. (MPS II, hlm 47).

Di samping itu, Eric memiliki kelebihan dalam merasakan angin. Sekecil apapun perubahan arah angin dapat dirasakan oleh Ksatria Selatan (MPS II, hlm. 329).

6) Naga dan Manusia Naga



Naga dan manusia naga merupakan tokoh protagonis. Keduanya merupakan tokoh imajinatif yang tidak ada dalam dunia nyata. Naga digambarkan sebagai memiliki sisik, tanduk, sayap, ekor, dan bisa terbang.

Naga itu tampak aneh. Matanya tampak liar. Tapi, tanduknya luar biasa indah. Begitu juga sayapnya. Juga kulitnya yang dipenuhi sisik-sisik terang seperti ular tapi lebih indah. Ekornya bergoyang pelan ke kanan dan ke kiri di atas permukaan tanah. Setelah Robin naik di atas punggungnya, kedua naga itu menjejalkan tanah, melompat ke udara, mengepakkan sayap mereka, dan terbang menuju sarang mereka di pegunungan (MPS II, hlm. 451—452).

Makhluk itu mempunyai sepasang sayap dengan dua tangan dan dua kaki. Tetapi, ia tidak berbentuk manusia. Sebaliknya, ia berbentuk seperti kadal raksasa dengan dua sayap tambahan. Ekornya yang panjang menari-nari di udara. Ya, makhluk itu seekor naga! (MPS II, hlm. 123).

Belum sempat ia meredakan rasa kagetnya atas kehadiran seekor naga di Burton, sosok makhluk lain tiba-tiba mendarat di sampingnya seperti campuran antara manusia dan naga. Makhluk itu mempunyai tanduk, sayap, lidah, gigi dan ekor naga. Tapi, bagian tubuh lainnya berbentuk manusia.

Ya, makhluk yang sekarang di depannya adalah makhluk yang pernah didengarnya dari cerita tentang para naga. Makhluk itu adalah manusia naga (MPS II, hlm. 124).

Ava adalah manusia naga. Dia adalah penguasa bagi naga dan manusia naga yang berada di Pegunungan Mentari. Kedudukan naga dan manusia naga dalam cerita ini adalah sebagai makhluk yang membantu Lima Sekawan. Keberadaan mereka sangat ditakuti oleh *Goblin*. Hanya naga dan manusia naga yang benar-benar sanggup melawan *Goblin*.

Di samping ditakuti oleh *Goblin*, naga dan manusia naga mempunyai musuh yang seimbang yaitu *Falcon*. Keberadannya dimanfaatkan oleh Baron untuk menandingi naga dan manusia naga.

Dalam cerita anak ini, diceritakan bahwa setiap manusia naga memiliki pasangan yang berupa naga. Perwatakan mereka keras terhadap musuh dan sangat ramah pada kawan. Hal ini terlihat ketika Lima Sekawan berada di dalam sarang mereka. Lima Sekawan dijamu dengan sangat baik dan diizinkan melihat seluruh kegiatan yang ada di dalam sarang. Kekerasan sikap mereka terhadap musuh dapat dilihat pada kutipan berikut.

“Aku akan menyatakan perang terbuka terhadap para *Falcon*! Dan aku sendiri yang akan mengusir mereka dari sini! Kalau aku berhasil selamat, kita akan berjumpa lagi!”

7) *Ghostmorgana*

Ghostmorgana merupakan makhluk imajinatif sejenis hantu yang hidup di dunia manusia dan dapat berinteraksi dengan manusia. *Ghostmorgana* biasanya hidup di tempat yang gelap, meskipun sebenarnya mereka tidak terpengaruh dengan cahaya ataupun berada di tempat terang. *Ghostmorgana* tidak dapat dikategorikan protagonis atau antagonis. Mereka makhluk mandiri.

Meskipun dapat berinteraksi terhadap manusia, akan tetapi hakikat dirinya bukan seperti manusia. Mereka hanya peduli dengan sesama mereka sendiri.

Gambaran fisik *Ghostmorgana* adalah sosok tubuh mereka utuh seperti manusia pada umumnya tetapi tidak bermateri seperti halnya manusia. Mereka berwarna putih transparan. Tokoh *ghostmorgana* dalam kedua cerita anak tersebut adalah Utward dan makhluk-makhluk kuno yang hidup di Alvar, yaitu lorong yang menjadi jalan keluar Lima Sekawan dari sarang naga dan manusia naga di Pegunungan Mentari. Adapun deskripsi mengenai *ghostmorgana* dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Sesosok makhluk berdiri di hadapannya. Makhluk itu putih pucat, namun berbentuk seperti tubuh manusia. Tampak darah putih mengalir di kepala, badan, tangan, dan kakinya. Ia memakai baju kuno zaman dulu. Lalu wajahnya, iya, wajahnya berjanggut putih, rambutnya juga putih. Akan tetapi yang mengejutkan adalah wajah itu mirip dengan wajah Robin (MPS I, hlm. 115).

Tiba-tiba, suara-suara terdengar dari belakang mereka, dari lautan stalagtit dan stalagmit. Mendadak, muncul bayangan roh, putih keperakan dan sedikit transparan. Pedang mereka berkilat-kilat tajam. Di mata mereka tak terdapat bola mata, hanya mata berwarna perak (MPS II, hlm. 479).

8) Nouvi

Nouvi adalah tokoh protagonis yang berwujud manusia tetapi berwajah kucing. Keahliannya adalah berenang sehingga disebut sebagai Kucing Laut. Dia juga merupakan hulubalang di kerajaan yang dipimpin oleh Dana Mallard. Nouvi juga merupakan pimpinan pasukan Kucing Laut.

“Tapi, pertama-tama, pastilah kalian kaget melihat wujudku dan sebagian besar penduduk di sini! Kami adalah penduduk asli Kepulauan Nada! Mata kami seperti kucing, telinga kami lancip, dan gigi taring kami panjang. Tapi kami tetap manusia. Kami adalah pasukan terkuat Tuan Mallard, Pasukan Kucing Laut!” (MPS II, hlm. 523—524).

Adapun peristiwa fantastis yang dilakukan oleh Kucing Laut adalah ketika terjadi peperangan di Selat Nada. Pasukan tersebut melakukan penyerangan bawah laut pada kapal musuh dengan cara melubangi lambung bawah kapal dengan menggunakan kuku-kuku mereka.

“Lubangi kapal!” seru Nouvi menancapkan kuku-kukunya yang tajam pada kapal musuh.”Hancurkan semuanya! Demi kemerdekaan dan kebebasan! Hancurkan kapal musuh dengan cakar dan taring kalian! Serang!” (MPS II, hlm. 571).

9) Dana Mallard

Dana Mallard adalah anak dari Mallard Tua. Adapun Mallard Tua adalah seorang peramal yang ramalannya selalu tepat. Kerajaan yang dipimpinnya berada di bawah kekuasaan Kerajaan Marsekal. Selain itu, Dana merupakan Panglima Perang dalam pertempuran di Kepulauan Nada.

Perintah dari atasan mereka untuk mencari dan membunuh Lima Sekawan membuat para *Goblin* sangat bersemangat untuk melaksanakannya. Hal ini terlihat ketika Lima Sekawan hampir sampai di Pegunungan Mentari. Di kaki pegunungan, Lima Sekawan diserbu oleh puluhan *Goblin* yang mengejar mereka.

3. Penutup

Fantasi cerita dalam cerita anak yang berjudul *Misteri Pedang Skinheald*:

Sang Pembuka Segel dan Misteri Pedang Skinheald II: Awal Petualangan Besar salah satunya dibangun melalui tokoh cerita. Fantasi pada tokoh, yaitu berkaitan dengan elemen-elemen fantasi yaitu sihir, pedang bertuah, kemampuan-kemampuan di luar kemampuan manusia pada umumnya. Di samping itu, fantasi lainnya adalah pada perwujudan fisik dan beragam ras yang berbeda dengan manusia.

Knowles, Murray, Kirsten Mlamkjær. (1996). *Language And Control In Children's Literature*. London: Routledge.

Nurgiantoro, Burhan. (2005). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Daftar Pustaka

Alexander, Lloyd. *The flat-heeled muse* diambil pada tanggal 10 Mei 2010, pukul 19: 45: 02 dari <http://www.hbook.com/history/default.asp>

Awwalur Rizqi, Ataka. (2005) *Misteri Pedang Skinheald: Sang Pembuka Segel*. Yogyakarta: Alinea

_____. (2007). *Misteri Pedang Skinheald II: Awal Petualangan Besar*. Yogyakarta: Copernican.

Fantasy dari <http://en.wikipedia.org/wiki/fantasy>. Diambil pada tanggal 5 Mei 2010, pukul 19: 05: 33

Hale (2009) dalam <http://hubpages.com/hub/Childrens-literature-and-fantasy>. Diambil pada tanggal 30 Juli 2010, pukul 18: 30: 55.

Huck, Charlotte S., Susan Hepler, dan Janet Hickman. (1987). *Children's Literature In The Elementary School*. New York: Holt, Rinehart and Winston.